Un boulot tuant

Par Thomas Laversin

« Travailleurs, travailleuses ! On vous ment, on vous spolie ! »
Leitmotiv de certains égalitaires,
Citation d'une politicienne de l'âge d'or.

Synopsis

Lieu : La France, la cité de Parplione, située dans la zone frontalière entre le Lyonois et les Hautes Terres, en pays sauvage et proche de terres maudites.
Epoque : Avant l'invasion (de préférence).
Histoire : Les personnages sont recrutés de force pour explorer des ruines frappées du mal ancien et récupérer des artefacts datant d'avant le Tragique Millénaire, destinés à être vendus à de riches dilettantes d'Europe. Ils y seront confrontés à un environnement et des bandes de mutants très hostiles, les complots entre les différentes factions présentes, et les agissements machiavéliques d'une intelligence oubliée. Comment vont-ils survivre à ce sac de nœuds, et s'évader de cet enfer, voire, pour les plus talentueux, retourner la situation à leur avantage ?
Il serait préférable que l'équipe des joueurs compte au moins un scientifique ou spécialiste du monde ancien, et une certaine force de frappe, tout en sachant agir avec subtilité, pour éviter d'être manipulés tout le long du scénario.
Il est vivement recommandé de posséder le supplément **la France**, supplément géniallissime et indispensable, pour avoir toutes les informations concernant Bikouane et le Lyonois.

Introduction : Des méthodes de recrutement musclées…

L'introduction des PJ dans cette histoire peut être modulée en fonction de la campagne menée par le MJ. Les PJ vont être enlevés pour être vendu comme esclaves dans la cité de Parplione à de riches collectionneurs d'objets de l'âge d'or. Ils devront fouiller des ruines dangereuses à bien des niveaux pour retrouver un jour leur liberté.

L'auberge de l'Epi d'or

Cette auberge du Lyonois, située à une vingtaine de kilomètres de Parplione, sur la seule route pouvant y mener, est la seule habitation des environs. L'absence de villages aux alentours s'explique par la très mauvaise réputation de la cité aux esclaves et la proximité avec les Hautes Terres. Elle sert de relais aux délégations qui se rendent à Parplione.

C'est une auberge plutôt accueillante de prime abord, avec des murs en pierre de taille et un toit de chaume bien entretenu. Des écuries sont accolées au bâtiment principal. La salle au rez-de-chaussée est la pièce principale, confortable, propre. Un *jet d'idée* réussi permet de deviner que l'auberge n'est pas fréquentée régulièrement. L'étage comprend six chambres, plutôt propres et confortables, pouvant chacune accueillir deux personnes.

L'aubergiste, Oran, est un homme jovial qui sert un repas appétissant, et pour un bon prix, gageons que les candides PJ seront alléchés et qu'ils s'attendront à ce que quelqu'un qui a besoin d'aide

débarque comme par hasard dans cette auberge… grossière erreur ! Pendant que l'aubergiste leur raconte ces histoires, il détourne leur attention de la nourriture qui contient un puissant somnifère (VIR 18). S'ils ne précisent pas qu'ils vérifient la nourriture avec un jet de *Sentir/Goûter*, ils se feront prendre au piège. Leur tête se mettra à tourner rapidement, ils perdront l'équilibre et s'affaleront sur la table ou par terre. Ceux qui réussiront leur jet sont quand même étourdis par les effets de la drogue (-30 % à leur jet de dés), Oran les menacera avec une arbalète chargée pour qu'ils se rendent (il n'hésitera pas à tirer, ce que peut confirmer un jet de *Sagacité*).

En réalité, cette auberge est le point de recrutement le plus efficace de Parplione. L'aubergiste est un scélérat qui drogue les clients isolés, pour les revendre ensuite aux recruteurs. La cave de l'auberge sert de geôle dans laquelle sont fixées des barrières métalliques où sont enchaînés les futurs forçats.
Lorsque les PJ reprennent connaissance, ils sont dans l'obscurité totale ; les bras et les pieds menottés à une barre métallique fixée dans le mur (*FOR 80* sur la table de résistance). Leurs armes et leurs armures leur ont été ôtées (Oran les conservera jusqu'à ce qu'il trouve un moyen de les vendre). Le sol est de terre battue. Les PJ ne sont pas seuls dans cette cave, car le « chien » d'Oran est avec eux, un horrible chien mutant rendu fou par son maître qui le maintient dans cette cave en ne le nourrissant qu'épisodiquement. Heureusement pour le PJ, cette bête infernale et pitoyable est attachée à une chaîne. Oran lui a tranché les cordes vocales pour que la bête ne trahisse pas l'existence de la cave, dont l'entrée est cachée sous une peau de bête. La bête n'attend qu'une seule occasion pour se jeter sur les PJ, à l'affût, silencieusement. Les seules choses qui peuvent trahir sa présence sont le bruit de la chaîne (jet d'*Ecouter*) et l'odeur animale (jet en *Sentir/Goûter*). En fait, la prison de l'aubergiste est bien conçue : si les PJ arrivent à se défaire de leurs entraves, ils tomberont directement dans la gueule du loup (si je puis me permettre cette expression). Dans l'obscurité, et à moitié entravés, ils auraient peu de chance de s'en tirer, faites bien passer le message aux PJ, qu'ils comprennent qu'ils sont pris au piège pour l'instant (au moyen de *jet d'idée* si nécessaire…). Faites durer un peu cette ambiance pour mettre un peu de pression aux joueurs, cela durera quelques heures car l'aubergiste attend ses associés.

La trappe au plafond s'ouvrira quelques heures après le réveil des PJ (ils sont restés inconcients environ une journée). La lumière pénètre alors dans la cave, éblouissante, pour éclairer la bête : un chien d'1m20 au garrot, au regard fou, à la mâchoire béante et avec des amas de chair anarchiques qui poussent sur son dos, tels des bubons géants. Il tire la chaîne de la bête qui se retrouve au fond de la pièce grâce à un système d'anneaux. Deux autres hommes viennent avec lui, en livrée de lépreux et pourtant bien robustes, viennent chercher les prisonniers un à un, en prenant soin de les bâillonner et de leur mettre un bandeau devant les yeux. Ils les emmènent ensuite dans une charrette et les menottent pieds et mains à des anneaux solidement ancrés dans le bois. Leur rituel est bien rôdé, laissant peu de chances aux PJ de s'enfuir. Une fois tous les prisonniers confortablement installés dans la charrette, l'attelage se met en branle en direction de l'enfer. Aveugles et muets durant le trajet, les PJ pourront entendre le son d'une crécelle (qui a pour fonction de signaler à d'éventuels gêneurs que la charrette est conduite par des lépreux). Le voyage durera environ une journée.

Oran, l'aubergiste de l'Epi d'or

Passions : Travers (Cupidité) 15.
L'aubergiste, un homme bien portant de presque 50 ans, aux cheveux bouclés blonds et avec une barbe fournie, tient cette auberge depuis maintenant une vingtaine d'années. Sympathique, il se présente comme un ancien marin, et amuse ses clients de ses histoires rocambolesques et humoristiques. Sous ses dehors affables se cache une véritable ordure : il est depuis longtemps de mèche avec les marchands d'esclaves de Parplione, outre son activité d'étape pour les délégations qui se rendent dans la cité, il drogue les gens qui voyagent seuls ou en petit groupe et les revend aux marchands d'esclaves pour quelques centaines de francs seulement.

Oran l'aubergiste
FOR 13 • CON 13 • TAI 13 • INT 10 • POU 09 • DEX 13 • APP 15
Points de vie : 13
Armure : -
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Arbalète moyenne* 40 %, dégâts 2D4+2+1/2MD.
Compétences : Artisanat (Cuisine) 45 %, Baratin 50 %, Chercher 40 %, Ecouter 40 %, Eloquence 45 %, Europe 30 %, Navigation 50 %.

Le « Chien », Mutant canin apprivoisé
FOR 17 • CON 11 • TAI 17 • INT 04 • POU 03 • DEX 12 • DEP 06
Points de vie : 14
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : +1D6.
Armes : *Crocs* 50 %, dégâts 1D10+MD.
Compétences : Ecouter 40 %, Esquiver 30 %, Sentir/Goûter 80 %.
Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (4), Mâchoires infernales (5), Membre/Corps déformé (Amas de chair), Défaut de Pilosité (Pèle par plaques entières), Vélocité réduite.
Points de Mutation : 9.

Plusieurs autres alternatives pour l'introduction

Hors-la-loi ?
Si les PJ sont connus comme des brigands, ou sont recherchés (à tort ou à raison) par les autorités du Lyonois, ils peuvent très bien se retrouver à Parplione pour purger une peine après avoir été arrêtés.

Rencontre avec les kidnappeurs de Parplione
Si les PJ ne sont pas des foudres de guerre (auquel cas les kidnappeurs ne risqueraient sûrement pas leur vie à s'y attaquer), ils peuvent se faire prendre à partie pendant un voyage en extérieur par une dizaine d'hommes d'armes dépenaillés qui leur ordonnent de se rendre, en les menaçant avec des arcs. Ils les ligotent ensuite, les bâillonnent solidement et les mettent dans un chariot, sans leur donner de raisons. Ils tentent de les capturer à l'aide de filets s'ils résistent, plutôt que de leur tirer dessus.

L'annonce trompeuse
Toujours dans le Lyonois, les PJ se font appâter par une annonce promettant « *une forte récompense pour escorter un riche marchand dans une cité proche des Hautes Terres. Personnes robustes de préférence* ». Bien entendu, c'est un piège qui les conduira dans les griffes des recruteurs de Parplione. Le marchand les conviera chez lui, et demandera qu'ils laissent leurs armes à l'entrée de sa demeure, par mesure de sécurité. Après qu'ils aient donné leurs armes au maître de maison, une dizaine d'hommes armés jailliront des portes avec des arcs bandés. Pour le reste, tout se passera comme ci-dessus.

Présentation de Parplione, la cité aux esclaves

La ville franche de Parplione, la cité aux esclaves

Date de fondation : 5091.
Superficie : 5 km2 pour la ville, 40 km2 pour les ruines recouvertes en partie de végétation.
Population : 200 habitants fixes, 500 de plus de passage, 500 esclaves. Le compte de mutants est variable (environ 100 parmi les habitants fixes et les esclaves).
Statut : Ville franche sous la protection du Lyonois.
Dirigeant : Comte Justin de Fralnier (résidant à Parye).
Religion officielle : Culte du Vrai Dieu, ceux du Sincère Repentir décriant cette ville comme étant un avant-poste de l'enfer sur terre.
Armée : 140 hommes d'armes bien organisés mais peu motivés, et 40 arbalétriers postés dans les tours de garde et les remparts, deux canons-feu.

L’histoire de Parplione

Parplione durant l’âge d’or

Parplione était une usine gigantesque, une cité peuplée uniquement de scientifiques, plus spécifiquement d’informaticiens et de roboticiens. Toute une ville s’est rapidement greffée autour d’un centre ville contenant les équipements techniques, apportant avec elle ses commerces et ses loisirs. La réalisation majeure de ces hommes a été les circuits mémoriels du super-ordinateur « *Big One* », dont le centre avait été installé à quelques dizaines de kilomètres de là.
Nul ne sait s’ils ont un rapport avec la défaillance du cerveau artificiel, mais une chose est sûre : ils n’ont pas été épargnés par *Big One*. Nombreux sont ceux qui ont été transformés en androïdes, et *Big One* en a profité pour récupérer une grande partie de pièces qui lui serait utile durant sa longue vie… jusqu’à ce qu’un missile nucléaire envoyé par une nation lointaine en représailles ne détruise une grande partie de la ville.

Le Tragique Millénaire et les Hautes Terres

Longtemps après le cataclysme, des équipes d’*exterminateurs* se sont installées dans les ruines Parplione, veillant à ce que personne ne s’en approche, garantissant ainsi la protection de *Bikouane* et de ses secrets. La jungle des Hautes Terres a lentement recouvert une partie des vestiges de l’ancienne usine. Cette protection, en conjonction avec la radioactivité intense, assura une réputation sulfureuse à Parplione dans les esprits des gens qui ne s’y aventurèrent plus pendant plus d’un millénaire. Jusqu’à ce que *Bikouane* commence à s’affaiblir et rappelle les sentinelles qu’elle avait laissées à Parplione…

Les guerres pour le Cœur de Diamant (environ en 5080)

Quelques siècles après le retrait de *Bikouane* de Parplione, des documents du monde ancien ont été découverts à Parye, décrivant un joyau de grande valeur, un diamant d’une taille impressionnante, et supposé avoir des propriétés extraordinaires. Ce fût à l’époque le déclenchement d’une guerre larvée opposant quelques nobles avides et désargentés. Après avoir mis la région à feu et à sang pendant quelques années, ce fût finalement celui qui engagea une Grande Compagnie qui remporta la victoire. Malheureusement pour lui, il ne trouva aucun joyau dans les ruines, et se retrouva sur la paille après toutes ces années de guerre. Il paya de sa vie le fait de ne pas pouvoir rembourser en totalité les mercenaires de la Compagnie.

La seconde fondation de Parplione (5091)

C’est son premier conseiller, un érudit du nom de Fralnier, originaire de Parye, qui eut l’idée d’exploiter ces ruines relativement bien conservées et encore riches d’objets anciens, pour les revendre ensuite à de riches dilettantes de Parye. Comme son seigneur était mort sans héritiers, il se déclara maître des ruines avec le soutien des derniers soldats présents, et il commença l’exploration à la recherche de reliques de valeur. Avec succès, car sa fortune grandît rapidement et il put commencer à bâtir une petite cité, qu’il appela Parplione, du même nom que la ville antique.
Il tomba gravement malade à force d’être exposé aux radiations, et mourût quelques années après avoir fait bâtir sa ville. Ses héritiers, plus sages, ou simplement plus fainéants, ont engagé des gens pour fouiller les ruines, tandis qu’eux dépensaient à Parye leur fortune. Mais tous les travailleurs mourraient invariablement dans d’atroces souffrances en quelques années : seuls les plus désespérés ou suicidaires auraient encore décidé d’y travailler. Voilà les aristocrates de Fralnier (titre de noblesse acheté) sans le moindre revenu. Quelle ne fut pas leur surprise et leur soulagement lorsque de riches collectionneurs sont venus leur demander la permission d’envoyer des équipes de fouilles personnelles contre une forte somme de souverains !
Depuis cette date, des nobles passionnés organisent des expéditions au mépris du danger pour découvrir ces merveilles des temps anciens, caressant peut-être le rêve de découvrir un jour *le Cœur de Diamant*…

L’indépendance et l’essor de Parplione (5120)

Le seul événement important qui marqua la vie de Parplione par la suite fût l’indépendance avec le Lyonois, par l’acquisition du statut de ville franche par un traité garantissant la surveillance de la zone frontalière de Parplione avec les Hautes Terres et d’une forte taxe.

Le trafic de Parplione

Les délégations d'archéologues

Le comte Fralnier vit dans l'opulence des tours de cristal de Parye, grâce aux concessions qu'il vend aux délégations de collectionneurs venant de partout en France, et de pays plus lointains encore. L'exploitation des ruines sans autorisation est interdite et punie de mort ! Or, le prix des concessions, de 20000 souverains par mois, fait que seuls des individus très fortunés ou représentant des nations peuvent espérer venir faire des fouilles à Parplione. En moyenne, une quinzaine de délégation font le voyage tous les ans pour rester quelques mois. La légende du *Cœur de Diamant* est vivace, car elle est entretenue par le comte Fralnier qui y trouve un moyen d'attirer des pigeons à Parplione.

L'esclavage et les ronces-épées

En échange de fortes taxes versées à la république du Lyonois, l'activité de Parplione se déroule en toute impunité. Ce qui se passe à Parplione n'est pas beau à voir ! Décriée par les égalitaires du Lyonois qui y voient « une pustule sur le visage de la république », Parplione a vu le retour de l'esclavagisme en ses murs. En effet, nulle personne vivant dans la France du Tragique Millénaire et normalement constituée n' irait consciemment fouiller des ruines radioactives, à deux pas des Hautes Terres grouillant de mutants cannibales, et le tout pour un salaire de misère ! La seule solution a donc consisté à proposer un marché avec le Lyonois : le rachat de criminels punis pour des peines graves, pour les mettre dans un bagne, des travaux forcés en quelques sortes. Ce marché a été passé après l'échange de fortes sommes d'argent et la corruption des personnes clé. En pratique, les forçats survivent rarement aux conditions de vie extrêmes. Un réseau illégal s'est développé en secret, qui procède par enlèvement de personnes isolées ou d'étrangers de passage. Ces disparitions ont attiré l'attention de l'*Œil*, le centre d'espionnage du Lyonois qui enquête à présent et qui soupçonne Parplione, sans avoir pu trouver de preuves.

Dans tous les cas, les futurs esclaves qui arrivent à Parplione subissent tous le même rituel : *La pose du collier de ronce-rapière.*

La ronce-rapière est une ronce qui a trois particularités qui en font une redoutable gardienne d'esclave :

- Elle possède des épines affûtées pouvant atteindre jusqu'à un mètre de long,
- La sève qui coule en son sein est un redoutable acide,
- La radioactivité inhibe le développement et la croissance des épines.

Etudiée par Fralnier premier du nom, ses descendants eurent l'idée d'utiliser les jeunes pousses pour en faire des colliers pour leurs esclaves : la radioactivité de Parplione empêche le développement des épines, et l'acide interdit aux esclaves de pouvoir les retirer sous peine de mort. Les esclaves sont donc bloqués dans la cité, sinon les épines leur déchireraient lentement la gorge.

Pour constituer ses colliers, les pousses sont plongées dans une solution qui a la propriété de rendre les végétaux et le bois extrêmement souples pendant quelques minutes. Les jeunes ronces sont ensuite finement tressées autour du cou, puis sèchent en quelques minutes, reprenant consistance solide.

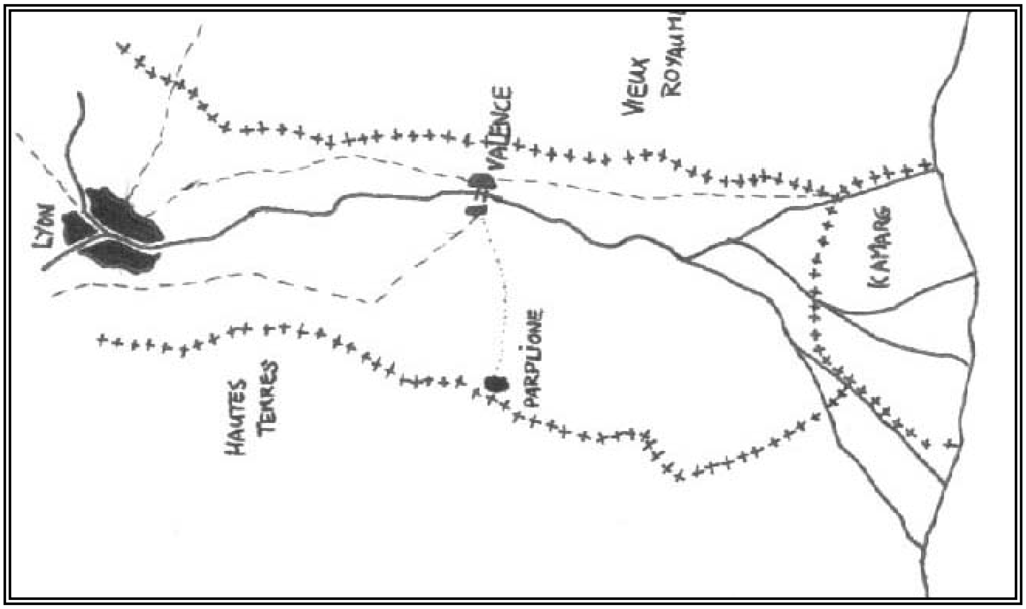
Délignificateur (3)

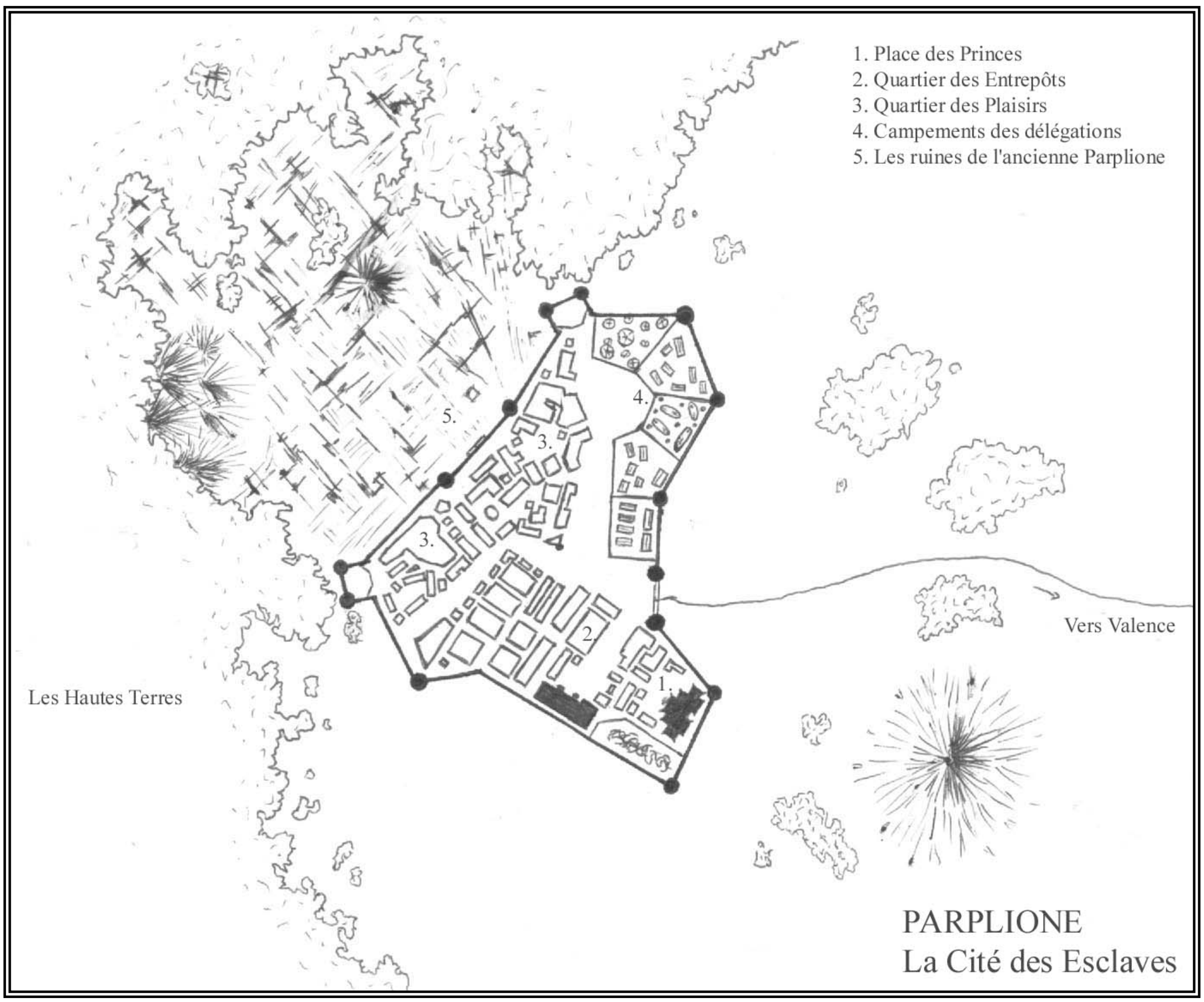
Secret de la Vie et des Corps
Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Acide.
Ce secret technologique permet de synthétiser une solution peu acide faisant perdre son pouvoir de cohésion au bois en agissant sur la lignine des parois cellulaires végétales. Le bois touché par cette substance perd sa forme pour devenir mou, perdant ainsi sa fonction d'origine. L'effet de la solution dure 1D6 minutes, le bois reprenant ensuite sa solidité d'origine, en conservant la forme dans laquelle elle se trouve à ce moment-là.

Ainsi, tous ces malheureux se retrouvent sur le marché aux esclaves de Parplione, vendus aux différentes délégations qui peuvent en disposer comme ils l'entendent, prisonniers de Parplione. Les esclaves sont aussi appelés « fouineurs » ou plus ironiquement « explorateurs ».

Les esclaves sont rachetés à moindre coût par l'intendant lorsque les délégations décident de quitter Parplione, pouvant être ainsi revendus, s'ils sont encore en état…

La carte de Parplione et des environs





Les quartiers de Parplione

Les fortifications de Parplione

Toute la cité de Parplione est entourée de hauts remparts et d'une dizaine de tours de garde, à cause de la proximité des Hautes Terres et de la nature du commerce qu'elle pratique. Il n'existe que deux entrées pour pénétrer dans la cité : l'entrée principale est une gigantesque double porte renforcée de barre d'acier et bardée de piques du plus bel effet, elle est flanquée de deux tours de garde percées de meurtrières ; l'autre entrée est une petite porte métallique tournée vers les anciennes ruines, elle est employée par les équipes d'archéologues de la cité.

De plus, la défense de Parplione est garantie par deux canons-feu installés dans de petits bastions qui ont toujours prouvé leur efficacité face aux hordes de grotesques désorganisées.

Le quartier des plaisirs

Constitué de vieilles baraques branlantes et puantes, bâties simplement sur la terre battue au plus proche des ruines, ce quartier s'est constitué au fur et à mesure de l'exploitation des ruines et sert de défouloir aux esclaves et aux soldats en garnison ; c'est un quartier très animé la nuit ! Le jour, toutes les maisons sont fermées et les tavernes en profitent pour réparer les dégâts de la veille. Ces ruelles sont le repaire des prostituées les plus désespérées du Lyonois, des tavernes mal famées où les rixes sont monnaie courante. On y trouve aussi les quelques artisans nécessaires à la vie dans la cité, et les porteurs d'eau qui font un long trajet pour réapprovisionner la ville en eau, les points d'eau locaux étant en effet pollués et empoisonnés.

Dans ce quartier, le marché noir est très fréquent, et concerne surtout des potions et des talismans sensés éloigner le mal ancien et protéger de ses émanations. On peut aussi y jouer de l'argent avec les gardes à la recherche d'un peu d'action. La folie et l'excitation qui règnent dans ce quartier ne sont que les reflets du désespoir ambiant et de la tension qui règne dans la ville.

Le quartier du marché

Ce quartier est composé d'entrepôts bien surveillés et bâtis sur terre battue, et d'une grande place pavée où se déroule la vente des kidnappés et des criminels. Le marché aux esclaves s'ouvre dès qu'un arrivage de chair fraîche se produit. Les entrepôts contiennent principalement des vivres nécessaires au fonctionnement de la cité. Une partie de ces vivres est destinée à être vendue aux délégations.

L'un des bâtiments clé de Parplione est l'entrepôt aux esclaves. C'est ici que se déroule la pose des colliers, des gibets sont installés à travers tout l'entrepôt, et un laboratoire d'alchimie relativement simple (*Qual 3*) est installé dans une pièce à l'écart, produisant le liquide servant à ramollir les ronces-rapières. Cet entrepôt comprend aussi une dizaine de geôles servant à recueillir les derniers arrivants.

La place des princes

Quartier le plus à l'écart des ruines, c'est ici que se trouve le palais du comte Fralnier, occupé uniquement par l'intendant et par la garnison de la ville. Le palais est surveillé en permanence par une vingtaine de soldats, car c'est dans ce bâtiment que sont engrangés les bénéfices des ventes d'esclaves et des droits à la fouille payés par les délégations. C'est le seul quartier de la ville à être entièrement pavé, symbole de richesse et de confort à Parplione.

On y trouve aussi les deux auberges les plus fréquentables de la ville, souvent réservées aux hôtes les plus fortunés des délégations. La première est « La Tour de Cristal », dans laquelle est servie la seule cuisine digne de ce nom. C'est généralement le point de rencontre des personnalités des différentes délégations. La seconde s'appelle « Les Draps de Satin » et doit son nom à la douceur de ses couches et des femmes qui ne s'offrent qu'aux plus fortunés.

Le jardin des fleurs

Appelé ainsi de façon ironique par les habitants, c'est sur cette parcelle de terre que sont cultivées les pousses de ronce-rapière. Cette plantation est entourée d'un enclos, et est surveillée par les patrouilles régulières de la place des princes. C'est le symbole de la tyrannie à Parplione.

Table d'événements à Parplione

Evénements communs

- Une rixe éclate dans les auberges du quartier des plaisirs et dégénère en bagarre générale.
- Des esclaves décident de tenter leur chance en s'enfuyant dans les Hautes Terres.
- Un esclave est exécuté pour avoir tenté de voler un artefact dans un campement pour le compte d'une autre délégation. Ce fait est bien entendu formellement nié !
- Arrivée d'une dizaine d'esclaves enchaînés et drogués, qui ont fait le trajet cachés dans une charrette.
- Un homme meurt sous les yeux des aventuriers en crachant du sang, victime du « mal ancien ».

Evénements rares

- Le messie des ruines vient tenir une prêche dans le quartier des plaisirs, et disparaît juste avant l'intervention de la milice.
- Un disque de feu éclaire la nuit au loin et disparaît rapidement à l'horizon.
- De l'agitation provient des campements des délégations, apparemment les fouineurs ont fait une découverte intéressante !
- Un convoi quitte Parplione pour Parye, emportant les bénéfices au comte Fralnier.

Evénements exceptionnels

- Les égalitaires du Lyonois tentent une opération coup de poing contre la ville de Parplione en essayant d'incendier les entrepôts du quartier du marché.
- Une centaine de mutants des Hautes Terres tentent d'attaquer la ville, mais sont repoussés rapidement dans la jungle par les arbalétriers et le canon-feu de la tour principale.
- Une aura se dégage des ruines, rayonnant d'une lueur blanchâtre.

Les campements des équipes de fouilles

Véritables cités dans la cité, ces campements sont surveillés par les mercenaires des délégations qui ont reçu des ordres très stricts : éliminer les fouineurs et les voleurs. A l'époque du scénario, quatre délégations se font concurrence pour l'exploration des ruines.

Quelques personnalités de Parplione

Sir Languelot

Actuel intendant, 35 ans.

Passions : Travers (Luxure) 14, Travers (Jeu) 16, Loyauté (Sa déchéance) 18.

Sir Languelot est le pauvre homme qui a hérité du rôle d'intendant de cette ville maudite. Ancien noble de Parye, c'est un homme brisé qui a perdu la fortune familiale dans les tripôts de la cité de cristal, et son honneur en tuant un soir qu'il était ivre son propre frère qui venait de le réprimander de sa conduite. Lorsqu'il a été condamné à l'exil, le comte Fralnier a eu la « largesse » de lui offrir un poste à la hauteur de la condition qu'il venait de perdre : intendant de Parplione. Sir Languelot a depuis longtemps perdu tout espoir et toute illusion, il considère que ce n'est que le juste châtiment qu'il mérite, et assume son rôle sans chercher à fuir. Cela fait cinq ans qu'il réside à Parplione, il a subi l'usure due au mal ancien, et n'en a plus pour très longtemps à vivre. Il n'a aucune pitié envers les pauvres bougres qui viennent mourir à Parplione, car il considère qu'ils gagneront leur paradis ainsi.

« Dos »

Mutant, chef des fouilles, 34 ans.

Passions : Peur (Montfalcan) 14, Amour (Métier) 16.

Dos est le compagnon par excellence des PJ, il sera chargé de leur apprendre comment survivre à Parplione. Modèle de longévité à Parplione, cela fait maintenant onze ans qu'il vit à Parplione, ce qui fait de lui l'habitant qui y a résidé le plus longtemps. Son extraordinaire résistance lui a permis de survivre sans ressentir les effets néfastes du mal ancien. Il en a retiré une forme de respect, dont il est très fier. Il aide les nouveaux arrivants, en leur expliquant comment la vie fonctionne à Parplione. Il sera leur ami s'ils sont corrects avec lui, mais ne les aidera pas à fuir, ni à faire du grabuge dans la ville, ville qu'il en est venu à aimer.

« Dos », Mutant
FOR 13 • CON 18 • TAI 16 • INT 10 • POU 12 • DEX 05 • APP 05
Points de vie : 17
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : +1D4.
Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Lance courte* 50 %, 1D6+MD.
Compétences : Artisanat (Vêtements de fortune) 40 %, Chercher 70 %, Ecouter 50 %, Grimper 05 %, Monde Naturel 40 %, Orientation 70 %, Sauter 05 %.
Mutations, Tares et Malformations : Adaptation (3) (Immunité aux radiations), Amélioration des caractéristiques (3) (CON +1D6), Membre/Corps déformé (Dos démesurément long), Défaut de Pilosité (Absence totale).
Points de Mutation : 6.
Equipement : Guenilles, Pieu en bois (en fouille uniquement).

Jahan

Tavernier du « Scrofule suintant » et agent de l'Œil, 34 ans.
Passions : Loyauté (Œil) 16.
Jahan est un bonhomme à l'apparence vulgaire. Il porte sous son vieux tablier de cuir des vêtements sales, et aime beugler des grossièretés à tout bout de champ. C'est sous cette apparence trompeuse que se cache l'un des agents de l'*Œil*, le service secret du Lyonois. Celui-ci est bien au courant des affaires qui se déroulent à Parplione, mais n'a pas trouvé de preuves flagrantes des enlèvements perpétrés par les réseaux d'esclavagisme, et avant tout, il recherche des preuves pour impliquer directement l'intendant et le comte Fralnier, en vain jusqu'à maintenant. Il s'intéressera aux PJ qui pourront peut-être lui fournir ces preuves en échange de leur liberté.

Jahan le tavernier et agent de l'Œil
FOR 13 • CON 15 • TAI 13 • INT 16 • POU 15 • DEX 15 • APP 13
Points de vie : 14
Armure : 1D4-2 points, Tablier de cuir.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Hachette* 60 %, dégâts 1D6+1+MD.
Compétences : Artisanat (Cuisine) 45 %, Baratin 70 %, Chercher 80 %, Déguisement 60 %, Discrétion 40 %, Ecouter 70 %, Eloquence 45 %, Europe 60 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %.
Equipement : Vêtements sales, Hachette sous le comptoir.

Les miliciens de la ville

Passions : Travers (Brutalité) 13.
Les miliciens de Parplione sont un mélange de rustres ignorant des risques qu'ils courent, de brutes dangereuses qui ont fui la justice du Lyonois, et de désespérés qui ont besoin de la forte paye qu'offre l'intendant. Ils ne sont pas vraiment disciplinés, ni motivés, et l'absence d'un capitaine digne de ce nom n'est pas pour améliorer les choses. C'est une brute incapable qui a pris la place de l'ancien capitaine lequel a préféré prendre la tangente avant de développer le mal ancien.

Un milicien typique
FOR 13 • CON 12 • TAI 12 • INT 10 • POU 09 • DEX 12 • APP 08-12
Points de vie : 12
Armure : 1D6+1 points, Heaume porté, Cuir et anneaux.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Lance courte* 50 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Arbalète moyenne* 35 %, dégâts 2D4+2+1/2MD, Portée 60 m.
Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 30 %, Esquive 30 %, Pister 30 %, Orientation 40 %.

Première partie : Esclaves à Parplione

L'arrivée à Parplione

Les PJ seront déchargés comme du bétail, tirés hors de la charrette et enchaînés par des hommes qui les tiennent en respect avec des lances, les poussant de la pointe au besoin. Ils découvriront qu'ils sont dans une cité, sur une place en terre battue, entourés par des soldats fagotés comme des brigands. Leur accueil dans la ville sera très brutal. Entourés de cette escorte qui les menace et d'une foule vociférante, curieuse, venue se moquer de ceux qui vont partager leur enfer, ils seront conduits dans un vaste entrepôt puant l'urine et les excréments où ils vont subir le rituel de la pose du collier.
Chacun emprisonnés dans des gibets, un homme au visage défiguré par une brûlure et portant un épais tablier de cuir et des gants de cuir doublés de mailles vient leur tresser précautionneusement une sorte de ronce autour du cou, puis patiente quelques minutes avant de les libérer. Toujours entouré par une dizaine de soldats, il leur montre ce qui se passe si on brise ce collier : l'acide qui lui tient lieu de sève se répand et ronge tout ce qu'il touche. Il leur montre ensuite ce qui se passe si on s'éloigne de Parplione en leur montrant un squelette dont le crâne est traversé par de longues aiguilles effilées provenant du collier.
Après cette petite démonstration, il les enferme chacun dans un petit cachot, presque un boxe. Les PJ pourront alors remarquer qu'ils ne sont pas seuls. Une dizaine de personnes partagent leur sort. Ils pourront enfin reprendre leur souffle et obtenir des informations sur ce qui leur arrive. Les autres prisonniers sont dans un état variable : révoltés, anéantis, hébétés, anxieux… Eux non plus ne savent pas grand chose de ce qui leur arrive, ils sont là depuis trois jours au grand maximum. Ils pourront apprendre qu'ils sont à Parplione et qu'ils sont maintenant les esclaves de la ville, condamnés aux travaux forcés. Ils ne resteront pas longtemps dans l'entrepôt aux esclaves car une vente d'esclave sera organisée le soir même.

Le marché aux esclaves

Une estrade a été montée sur la place située face à l'entrepôt aux esclaves. Une foule de curieux vient à l'événement, un jet de *Chercher* permettra aux PJ de remarquer que la moitié des personnes présentes porte aussi un collier de ronces. Outre ces badeaux, l'intendant Languelot préside la vente aux esclaves, habillé d'une toge pourpre (un jet en *Médecine* permet d'identifier les séquelles du mal ancien). Face à l'estrade sont installés ce qui semble être des dignitaires. Un jet d'*Europe* permet de découvrir la nationalité des différents dignitaires : deux français, un spanyard, un moscovite et un granbreton arborant un masque de serpent. Les PJ sont conduits un à un sur l'estrade et présentés aux différents nobles présents. L'intendant leur inventera toute sorte de crimes les ayant conduits en geôle pour un long moment : assassinat, viol d'une gente dame, escroquerie, etc. Il leur ordonnera d'un ton méprisant de présenter ce qu'ils savent faire aux généreux acheteurs…
Maintenant, c'est au MJ de voir s'il préfère tous les faire acheter par la même personne (ce qui simplifie la gestion du scénario), ou par des dignitaires différents (ce qui le rend plus riche, mais aussi plus lourd à gérer). A moins que vous ne soyez un MJ sadique (ou que vous ayez envie de donner une leçon à un PJ), il est déconseillé de les mettre entre les pattes des granbretons, car ils n'auraient alors aucune liberté d'action et risqueraient même d'en mourir.

Voici quelques indications générales pour le déroulement de la vente aux esclaves :

- Les esclaves sont vendus à partir de 500 souverains, les enchères montant selon les talents du PJ,
- Un PJ un tant soit peu combatif qui résisterait sera acquis par le baron de Montfalcan, qui recherche des hommes violents et sans scrupules,
- Un PJ semblant cultivé, ou possédant des connaissances intéressantes sera acheté par les moscovites, désireux de ne pas voir tomber le savoir aux mains des ignorants et des concurrents,
- Un PJ qui insulterait les granbretons serait acheté par eux (Rancuniers, eux ? Non…),
- Un PJ féminin ou tenant des propos proches des égalitaires sera acheté par le comte de Paldoue, dont la conscience lui ordonne de se comporter de façon chevaleresque,
- Tout PJ athlétique semblant digne de confiance sera acheté par Siñor Luiz, qui devine les manœuvres du baron de Montfalcan.

Ce ne sont que des indications, bien entendu ! Les PJ peuvent tenter d'influencer les acheteurs par des jets de *Baratin* ou d'*Eloquence*, ou d'essayer de cerner la personnalité des acheteurs à l'aide d'un jet de *Sagacité*, pour deviner le meilleur parti. S'ils réagissent de façon prévisible, en cherchant à fuir, ou en pestant contre le mauvais sort et l'inhumanité de ces trafiquants, il leur sera vertement fait comprendre par l'intendant qu'ils n'avaient qu'à pas commettre de tels crimes, et qu'il n'hésitera pas à les faire exécuter s'ils le forcent à cette extrémité.
A la fin de la vente, les nouveaux esclaves fouineurs sont escortés aux campements qui leur correspond, où ils pourront découvrir ce qui les attend, et obtenir les réponses qu'ils souhaitent (de façon plus ou moins facile et violente) : l'exploration forcée de ruines radioactives.

Les délégations d'archéologues - La vie dans les campements

Les spanyards de Siñor Luiz

La délégation spanyarde est commandée par un noble de la cour de Madreid, le Siñor Luiz, assisté de deux doctes de l'université du Prado, et escorté par une trentaine de bretteurs spanyards.
Les trente spanyards en ont assez de l'atmosphère de cette maudite cité, de ses rustres de français, et sont assez irritables en général. Ils traitent leurs esclaves sans rudesse inutile, mais aussi sans pitié. Le camp des spanyards est bien organisé et propre, il est composé de six grandes tentes : une pour Siñor Luiz et les doctes, deux pour les soldats, deux pour les esclaves et la dernière pour entreposer leur matériel. Cinq gardes sont en faction en permanence à l'entrée du campement, les spanyards n'ayant aucune confiance en leurs concurrents.

Siñor Luiz

Passions : Travers (Arrivisme) 16, Mépris (Non-spanyards) 14.
Luiz est un individu qui est caractérisé par l'avidité et l'arrivisme, toujours obsédé par l'acquisition de nouveaux privilèges, tellement boulimique qu'il est prêt à prendre tous les risques pour se hisser le plus près possible du roi Phelipe III. C'est lors d'un voyage du comte Fralnier à Madreid qu'il a appris l'existence de la légende du *Cœur de Diamant*, et il a compris immédiatement le prestige qu'il pourrait en retirer s'il le ramenait à la cour impériale. Cela fait maintenant quatre mois que les spanyards sont à Parplione et ils n'ont pas trouvé la moindre trace de ce joyau, Luiz est au bord de la crise, car cette expédition lui coûte une fortune, et les conditions de vie lui sont plus que pénibles. Il est malade suite à l'exposition aux radiations des ruines, et, contre l'avis des doctes qui l'accompagnent, il refuse de retourner en Espanya bredouille et ruiné. Il passe une grande partie de son temps aux *Draps de Satin*, à se reposer. Il ne fait aucune confiance aux autres délégations et ses rapports avec les autres chefs archéologues sont assez tendus, car il les considère comme des concurrents directs, et il fera tout pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Siñor Luiz, Aristocrate spanyard, 38 ans.
FOR 08 • CON 07 • TAI 13 • INT 15 • POU 12 • DEX 13 • APP 16
Points de vie : 10
Armure : Aucune.
Modificateur aux dégâts : Aucun.
Armes : *Poignard* 35 %, dégâts 1D4+2+MD.
Compétences : Art (Conversation) 50 %, Art (Poésie) 45 %, Baratin 40 %, Chercher 40 %, Ecouter 50 %, Eloquence 35 %, Europe 60 %, Marchander 60 %, Sagacité 40 %, Scribe 20 %.
Equipement : Vêtements de cour, Poignard orné de pierreries, Chaise à porteur pour se déplacer à Parplione.

Un spanyard typique
FOR 14 • CON 14 • TAI 12 • INT 12 • POU 11 • DEX 14 • APP 07-15
Points de vie : 13
Armure : 1D10-1 points, Heaume porté, Demi-plaques.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bouclier petit* 60 %, dégâts 1D3+MD+repousser ; *Rapière* 70 %, dégâts 1D6+1+MD.
Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 30 %, Equitation 50 %, Esquive 40 %, Europe 30 %.

Le baron de Montfalcan et sa suite (Vieux Royaume Ouest)

Le baron de Montfalcan est en quelque sorte un « habitué des lieux ». C'est en effet la cinquième fois qu'il vient ici faire des fouilles. Le baron n'est là que pour trouver des reliques qu'il peut revendre à bon

prix à des riches collectionneurs. Il ne reste que quatre mois à chaque fois, mais les recherches ont toujours été fructueuses. Il faut dire que les méthodes qu'il fait employer à ses esclaves sont très particulières : il en envoie toujours plus que les autres délégations, et ceux-ci trouvent des armes dissimulées dans les ruines pour dépouiller les autres équipes de retour d'exploration. De plus, si les esclaves reviennent bredouilles, il n'est pas rare qu'ils se fassent durement châtier.
Les trente soldats de Montfalcan sont des chevaliers sans patrie et sans terres, fatigués et aigris par leur situation et leur soif de revanche, ils sont brutaux et vindicatifs, sans aucun respect pour les esclaves, qui sont à peine mieux traités que chez les granbretons, mais qui gardent en partie leur liberté de mouvement. Le camp fourmille d'activité, et des tentes éparses sont implantées ci-et-là.

Jan de Montfalcan

Passions : Loyauté (Terres et famille) 17, Travers (Brutalité) 14, Haine (Comte de Paldoue) 16.
Le baron de Montfalcan n'est là que pour amasser des fonds pour assouvir une vengeance légitime selon lui : il a besoin de beaucoup de Souverains pour embaucher une Grande Compagnie de mercenaires, les Teufelritters, pour reprendre les terres qui lui a volé un de ses voisins. Lors de cette invasion, le baron était à Parye avec ses plus proches chevaliers pour affaires quand on leur apprit que leur fief n'était plus leur, et que tous les membres de leur famille avaient été passés au fil de l'épée. Un inconnu les dissuada de se suicider en attaquant de front des forces bien supérieures en nombre, pour recourir aux Grandes Compagnies. Cet homme est le comte Fralnier, qui leur suggéra de façon habile un moyen de gagner beaucoup d'argent : Parplione.
Le baron de Montfalcan éprouve une haine tenace au comte de Paldoue qu'il juge fat, et qui l'a surtout accusé devant l'intendant d'employer des méthodes illégales et honteuses. Depuis, il fait tout pour lui mettre des bâtons dans les roues, et ses équipes d'esclaves de Paldoue reviennent de plus en plus rarement des ruines.

Le baron Jan de Montfalcan, Noble sans terres, 42 ans.
FOR 16 • CON 13 • TAI 15 • INT 13 • POU 13 • DEX 14 • APP 11
Points de vie : 14
Armure : 1D10, sans heaume, Plaques européennes.
Modificateur aux dégâts : +1D4.
Armes : *Epée longue* 95 %, dégâts 2D8+MD.
Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 40 %, Eloquence 30 %, Esquive 60 %, Europe 20 %, Marchander 60 %, Sagacité 30 %, Scribe 20 %.
Equipement : Vêtements de cour, Poignard orné de pierreries, Chaise à porteur pour se déplacer à Parplione.

Un chevalier français typique
FOR 14 • CON 13 • TAI 13 • INT 11 • POU 12 • DEX 13 • APP 07-15
Points de vie : 13
Armure : 1D6+2 points, Heaume porté, Cotte de mailles.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Bouclier entier* 50 %, dégâts 1D4+MD+repousser ; *Epée large* 55 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Lance courte* 40 %, dégâts 1D6+1+MD.
Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 30 %, Equitation 50 %, Esquive 40 %, Orientation 40 %, Sentir/Goûter 30 %.

Le comte de Paldoue et sa suite (Vieux Royaume Est)

Passions : Passe-temps (Age d'or) 17, Haine (Montfalcan) 15.
Le comte de Paldoue est un érudit passionné par l'âge d'or, et un collectionneur de babioles de cette époque bénie. Il dispose d'une fortune familiale impressionnante. Sa passion est communicative, et il s'entend bien lord Amiltan qui l'impressionne par son savoir. Il est aussi très curieux des moscoviens qui viennent d'arriver au camp, de par la réputation de leur étude de la sorcellerie, mais préfère les aborder avec tact, ayant été déçu par le comportement des Spanyards que l'on disait cultivés et ouverts. Il méprise le baron de Montfalcan, qui n'est qu'un butor uniquement intéressé par les profits, et le soupçonne de détrousser les autres équipes.
Bien entendu, son rêve serait de découvrir le *Cœur de Diamant*, pour le prestige et surtout pour tout ce qu'il pourrait apporter au monde du Tragique Millénaire. Il n'est pas très à l'aise avec le concept de l'esclavage, mais le fait que ce ne soit que des criminels lui apaise la conscience. Il n'empêche qu'il a promis la liberté à ses esclaves après six mois de travaux, qui sont correctement traités et même

payés (10 souverains par semaine). Les dix soldats qui l'accompagnent forment son escorte personnelle. Ceux-ci sont très mécontents d'être en cette ville trop proche des Hautes Terres et frappée par le mal ancien, ils pensent sérieusement à abandonner leur seigneur suite à l'apparition des premiers symptômes de ce mal, cela fait en effet cinq mois qu'ils sont là, et leur comte ne semble pas vouloir en finir avec ces maudites explorations.

Le comte de Paldoue, Noble érudit, 51 ans.
FOR 08 • CON 09 • TAI 13 • INT 17 • POU 16 • DEX 13 • APP 12
Points de vie : 11
Armure : Aucune.
Modificateur aux dégâts : Aucun.
Armes : *Epée large* 45 %, dégâts 1D8+1+MD.
Compétences : Art (Littérature) 55 %, Eloquence 30 %, Europe 60 %, Langue commune 90 %, Langue (Vieux français) 35 %, Monde ancien 45 %, Sagacité 40 %, Scribe 60 %.
Equipement : Vêtements de bonne qualité, Bibliothèque conséquente.

Karpov Irini et les moscoviens de l'académie d'Ishar

Passions : Passe-temps (Sorcellerie) 18, Loyauté (Académie d'Ishtar) 15.
Dernier arrivé des délégations présentes, il est amusé par la présence des délégations d'Espanya et de Granbretanne. Il imagine avec amusement cette fouille comme une compétition amicale entre grandes puissances civilisées. Il apprécie l'esprit compétitif du Siñor Luiz, et l'esprit vif et les excentricités des granbretons, mais considère les deux français comme quantité négligeable.
La délégation se compose de six scientifiques de l'académie d'Ishar, dont Karpov Irini. Ils sont accompagnés de quinze mercenaires français grassement payés. Ils sont à la recherche du *Cœur de Diamant*, informés de son existence par l'ambassadeur moscovien à Parye, le vovoïde Vladimir Voïdjac. Ils traitent leurs esclaves davantage comme des travailleurs, mais savent sévir quand il le faut. Ils leur fournissent 2 souverains par jour.
Les étranges tentes rondes des moscoviens intriguent les habitants de la cité de Parplione, au moins autant que celles des granbretons. Des plaques de plomb à l'intérieur des tentes sont utilisées pour limiter le taux d'irradiation des gens de la délégation, aussi bien mercenaires qu'esclaves.

Karpov Irini, Académicien moscovite, 47 ans.
FOR 11 • CON 09 • TAI 12 • INT 18 • POU 16 • DEX 14 • APP 15
Points de vie : 11
Armure : 1D6-1, Heaume porté, Cuir souple et fourrures.
Modificateur aux dégâts : Aucun.
Armes : *Sonique moscovite* 40 %, VIR 3D6.
Compétences : Europe 40 %, Langue commune 95 %, Langue (Moscovite ancien) 40 %, Maîtrise technologique 55 %, Monde ancien 40 %, Potions 50 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %.
Secrets technologiques : au bon vouloir du MJ.
Equipement : Belle armure de cuir rehaussée de fourrure, Sonique moscovite, Quelques livres écrits en moscovite ancien.

Les granbretons de lord Amiltan

La délégation granbretonne est dirigée par lord Amiltan, masque de Serpent et noble impérial, escorté par vingt masques de Loup armés de lances-feu.
Le scénario se déroulant normalement avant l'invasion de l'Europe, les granbretons sont encore considérés comme des étrangers excentriques et fascinants, et l'expédition d'Amiltan ne fait pas exception à la règle. Ces hommes, qui ne quittent pas leur armure et leur curieux casque en forme d'animal, font grande impression à Parplione, ils font figure d'attraction. De plus, lord Amiltan est un homme curieux dont les manières raffinées et la courtoisie sont grandement appréciées par l'intendant de Parplione. Il faut aussi mettre en exergue le fait qu'Amiltan ait acheté une concession pour une année entière, ce qui explique la déférence plus qu'obséquieuse de l'intendant de Parplione.
Les granbretons participent à ces fouilles pour une seule raison : découvrir le *Cœur de Diamant*. Mais pas pour sa seule valeur pécuniaire, car lord Amiltan est peut-être la seule personne de Parplione à connaître la véritable nature du joyau, qu'il a découverte dans l'un des ouvrages de la grande bibliothèque de Londra : une formidable source de connaissance sur l'ancien monde, et une mine de ressources pour qui saura l'exploiter convenablement.

Quand ils ne sont pas en faction ou en train d'escorter le masque de serpent, les masques de loup restent enfermés dans leur tente, fuyant le soleil incommodant et l'air trop pur. En général, six granbretons montent la garde dans le camp, surveillant aussi les esclaves. Ceux-ci posent un problème aux granbretons : ils préfèrent tenter de fuir et affronter les Hautes Terres plutôt que de retourner chez leurs maîtres sadiques, ceux-ci n'hésitant pas à défouler leur frustration d'être dans ce lieu ennuyeux sur les malheureux.
Les tentes des granbretons sont épaisses, couvertes de plusieurs couches de tissus sombres et opaques, dont le tissu est mêlé de fils de plomb pour se protéger des radiations. Elles sont décorées de façon baroque avec des têtes de loup magnifiquement sculptées à l'extrémité des piques. De grands braseros brûlent en permanence, diffusant une fumée épaisse qui flotte en permanence sur le campement.

Lord Amiltan

Passions : Loyauté (Huon) 15, Mépris (Européens) 13, Esprit (Ordre du Serpent) 12, Passe-Temps (Sorcellerie) 16.
Lord Amiltan est un noble impérial, avide de connaissance et de reconnaissance. La découverte du *Cœur de Diamant* pourrait lui donner les faveurs de Kalan de Vitall, le grand maître de son ordre. Il apprécie la vie de la cour et a hâte de quitter cet endroit, malgré la compagnie des érudits moscovites qu'il juge surprenants et intéressants. Il ne s'intéresse à l'intendant que pour les avantages qu'il peut retirer d'une telle amitié. C'est un courtisan talentueux, aussi doué qu'il ne l'est en tant que scientifique. Il respecte les règles du jeu pour l'instant, mais dès que l'artefact aura été retrouvé, il fera tout pour le récupérer, jusqu'à attaquer physiquement.

Lord Amiltan, Noble impérial et masque de Serpent
FOR 10 • CON 11 • TAI 14 • INT 19 • POU 15 • DEX 14 • APP 14
Points de vie : 13
Armure : 1D6-1, cuir souple couvert de feutrine verte et de voiles.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2+MD ; *Lance-feu granbretonne* 30 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.
Compétences : Art (Conversation) 40 %, Baratin 60 %, Chercher 40 %, Ecouter 30 %, Eloquence 40 %, Europe 60 %, Langue étrangère (Commun) 70 %, Maîtrise technologique 50 %, Marchander 50 %, Médecine 40 %, Monde ancien 40 %, Potion 60 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %.
Secrets technologiques : au bon vouloir du MJ.
Equipement : Armure granbretonne, Dague ouvragée à lame ondulée, Lance-feu.

Masques de Loup
FOR 15 • CON 17 • TAI 16 • INT 12 • POU 11 • DEX 14 • APP 10
Points de vie : 17
Armure : 1D10+2, Heaume porté (évidemment), Plaques granbretonnes.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Epée large* 80 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Lance-feu granbretonne* 50 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.
Compétences : Bagarre 70%, Chercher 60 %, Ecouter 55 %, Esquive 50 %, Sauter 50 %.
Equipement : Armure granbretonne, Epée large, Lance-feu.

Intrigues dans la cité aux esclaves

Cette partie du scénario est relativement libre. Les PJ auront l'occasion de comprendre la vie de Parplione et de découvrir certains des secrets qui s'y terrent, certains vieux de plusieurs millénaires. Ils auront aussi l'occasion de rencontrer les différentes personnalités qui s'opposent à Parplione. Vous pouvez l'écourter, ou la prolonger en créant des événements de votre cru.
Cette partie va donc commencer par l'apprentissage des lois de Parplione, le mutant « Dos » faisant un tuteur idéal. Il viendra dans les différents campements de la part de l'intendant pour éduquer les nouveaux fouineurs.
Tout en leur faisant visiter la cité, il leur exposera les lieux qui leur sont interdits, et les règles de Parplione :

- ils doivent obéir à leurs maîtres sous peine de châtiments corporels ;
- leurs maîtres respectifs n'ont pas le droit de vie et de mort sur eux (en théorie) ;
- ils sont libres de leur mouvement dans la cité, sauf si leurs maîtres en décident autrement ;
- il est interdit aux esclaves de porter des armes sous peine d'être exécuté ;
- le vol est puni de mort ;
- il est interdit de pénétrer dans la place des princes, dans le jardin des fleurs, dans l'entrepôt aux esclaves, et dans les campements des concurrents, la sanction étant la même que précédemment.

La peine de mort à Parplione consiste à arracher le collier de ronce-rapière du cou du fautif, déversant l'acide sur les chairs, la mort dure quelques secondes pénibles.

Missions pour les délégations

Cambriolage dans les campements

L'une des délégations (sûrement les spanyards ou Montfalcan) demande aux PJ de cambrioler le campement d'un de leur concurrent (le comte de Paldoue ou les granbretons si les PJ sont des as) qui aurait fait une trouvaille lui donnant une satisfaction un peu trop évidente. Bien entendu, s'ils se font prendre, ceux-ci nieront avoir eu affaire avec eux, direction peine de mort.

Vol de vivres

Les moscovites ou les spanyards n'ont pas pu (ou voulu) acheter des vivres, hors de prix en ces temps de pénurie et se retrouvent à cours : c'est simple, si les PJ veulent manger, à eux de se débrouiller seuls. L'autre alternative consiste à tenter de voler une caisse de vivre dans le quartier des entrepôts, ce qui pourra leur attirer les faveurs de leurs maîtres.

Voler un plant de ronce-rapière

Les moscovites ou les granbretons sont très intéressés par les colliers de ronces, trouvant le système ingénieux et étrange à la fois. Ils aimeraient en obtenir un échantillon pour l'étudier dans leur pays, mais l'intendant a refusé de leur en vendre. Les PJ devront alors pénétrer discrètement dans le jardin des fleurs et déraciner l'un des plants de ronce, en évitant les patrouilles fréquentes qui viennent de la place des plaisirs, et en prenant garde de ne pas s'asperger d'un acide extrêmement corrosif. Il y a de fortes chances qu'ils leur demandent ensuite d'aller dans l'entrepôt aux esclaves pour subtiliser une dose de délignificateur, ce qui se révélera quasiment impossible, l'entrepôt étant surprotégé (Ce bâtiment est évidemment l'un des points clé de Parplione !).

Assassinat

Ordonné par les granbretons ou Montfalcan contre un esclave qui a trop vu de choses (les mauvaises manies des granbretons ou un rescapé des manigances de Montfalcan). C'est aux PJ de voir comment gérer la situation, car l'assassinat ne posera pas de difficultés s'ils savent agir discrètement. Veulent-ils vraiment avoir le sang d'un innocent sur les mains ? Comment réagiraient les commanditaires s'ils refusent ouvertement ? Mal, très mal, assurément.

Le vol du sceau des Paldoue

Le sceau des Paldoue, qui a une grande valeur sentimentale pour le comte, a été volé par un maraud du quartier des plaisirs. Une enquête dans ce quartier les mènera sûrement à s'intéresser à la guilde des voleurs locale. Celle-ci regroupe des esclaves qui ont échappé aux délégations, et qui n'ont pas pu s'enfuir à cause du collier. Ils se terrent maintenant dans les souterrains de Parplione, luttant contre les Gros Rats et vivant de petits larcins. Ils sont dirigés par Alga, la tenancière du bordel des *Draps de velours* qui les nourrit lorsqu'elle le peut, et qui persuade l'intendant de *« ne pas s'inquiéter car ces voleurs n'existent probablement pas »* (fin de citation). En fait, le comte de Paldoue passe quelques fois « discuter » avec ses filles, ainsi elle a remarqué la magnifique chevalière et a tout de suite voulu cet objet magnifique. Suivant les méthodes qu'emploient les PJ, ils peuvent s'en faire une amie, ou une ennemie puissante (à Parplione uniquement). Elle pourrait accepter de rendre l'objet contre une forte somme, contre un service, ou simplement par sympathie, Alga étant assez altruiste dans le fond.

L'*Œil* et ses manigances

Les PJ feront la connaissance de Jahan, le tavernier du *Scrofule suintant*. Alors qu'ils sont en permission dans le quartier des plaisirs, les PJ peuvent tomber sur cette taverne sympathique et en découvrir le charmant tenancier. Si les PJ lui semblent dignes de confiance (chose rare en ces lieux), il les abordera dans sa cave pour leur proposer un marché. Ce qu'il leur propose est fort simple : les PJ doivent pénétrer dans le palais de l'intendant pour mettre la main sur des documents compromettants sur un trafic d'esclaves, en échange de leur liberté.
Il peut les aider : dans sa cave se trouve un passage vers les souterrains de Parplione, dont un chemin qui débouche dans les bosquets, loin des remparts de la cité ; et il leur annonce qu'il possède une dose de délignificateur, qu'il a réussi à dérober au prix de grands risques. En réalité, il ment à moitié, il y a bien des souterrains sous la cave, mais il n'a pas de délignificateur, trop bien surveillé par les soldats les mieux payés et les plus compétents. Il ne pourra donc pas remplir sa part du marché, mais leur promet de les sortir de là dès que les autorités seront au courant. Il pourrait être amusant qu'il soit tué peu de temps après cette promesse…
Cependant, son aide sera précieuse aux PJ car il peut leur fournir des armes discrètes. Il a quelques contacts avec la guilde des voleurs qu'il a déjà aidée. Il possède en plus beaucoup d'informations qui pourraient manquer aux PJ.

Le tueur du quartier des plaisirs

En se baladant dans le quartier des plaisirs, les PJ peuvent entendre une rumeur, celle de disparitions inquiétantes qui se produisent à la tombée de la nuit. Les rumeurs sont bien fondées. Un pauvre homme qui travaille dans le quartier des entrepôts a sombré dans la folie. Travaillant à Parplione depuis 10 ans à présent, il commence à présenter des signes de malformations évidentes. Pourquoi continue-t-il à travailler en ce lieu maudit alors ? Il doit nourrir ses six enfants et ses parents invalides qui vivent dans la campagne de Valence, tout bêtement, et il a le sens du devoir. Dans des périodes de crises paranoïdes, il pense qu'il doit prendre la peau de ses victimes après un rituel complexe pour résister au mal ancien : devinez qui est sa prochaine victime ?

Le tueur du quartiers des plaisirs
FOR 15 • CON 07 • TAI 14 • INT 12 • POU 14 • DEX 13 • APP 08
Points de vie : 11
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Dague* 50 %, dégâts 1D4+2+MD ; *Lutte* 50 %, dégâts *spécial*.
Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 70 %, Eloquence 50 %, Esquive 50 %.
Mutations, Tares et Malformations : Problème épidermique (Plaques purulentes) ; Ebauche de membre sur le torse.
Points de Mutation : 0.
Equipement : Vêtements pauvres, Dague, Tenue de peau humaine mal cousue.

Le messie des ruines

Le messie est une légende vivante à Parplione. On murmure son nom un peu partout, on se demande où il fera sa prochaine apparition, certains en font un demi-dieu… Recherché par la milice, cet obèse encapuchonné à la voix caverneuse prêche toutes les nuits, promettant l'Apocalypse à ceux qui pillent la tombe de leurs ancêtres. Il est toujours accompagné de deux acolytes encapuchonnés, de même corpulence que lui, mais qui ne disent jamais un mot. Dès que la milice intervient, ce qui ne manque jamais d'arriver à cause de l'attroupement qui se forme à chaque fois, il disparaît sans laisser de traces, tel un fantôme.

Sa prêche est un curieux mélange entre les idéologies du Sincère Repentir et une chrétienté destinée aux opprimés, et tout ce prêchi-prêcha tourne autour du Cœur de Diamant, présenté comme une sorte de graal purificateur. Si les PJ cherchent à le suivre un soir après sa prêche, ils pourront découvrir qu'il utilise les souterrains sous Parplione pour quitter la cité (Un jet d'*Orientation* permet de deviner qu'il fuit vers les Hautes Terres). Il est impossible de le suivre jusqu'au bout, tant sa connaissance des souterrains est étendue.

Le messie des ruines

Envoyé et espion de Bikouane

Passions : Aucune.

Le Messie est un androïde ayant bénéficié d'un programme particulier : il est doué d'une relative indépendance d'action, même s'il obéit aveuglément aux directives de Bikouane. Sa mission est de voir si les hommes ne vont pas découvrir quelque chose de dangereux pour Bikouane, et de surveiller que les fouineurs ne mettent pas la main sur le Cœur de Diamant. Pour cela, il a un réseau de fidèles très important à Parplione, qui lui transmettraient l'information pour gagner leur salut…

Le messie, Androïde de combat amélioré
FOR 18 • CON 14 • TAI 13 • INT 14 • POU 11 • DEX 13 • APP 08
Points de vie : 14
Armure : 1D6-1 points (calotte portée), cuir souple.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Epée large* 80 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Arbalète légère* 60 %, dégâts 1D6+2, Portée 40 m.
Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 70 %, Eloquence 50 %, Esquive 50 %.
Mutations, Tares et Malformations : Régénération (3), Amélioration des caractéristiques (3) (FOR +1D6), Problème épidermique (Peau grisâtre), Vélocité réduite (Obèse).
Points de Mutation : 6.
Equipement : Armure de cuir et grande pèlerine de cuir, Epée large, Arbalète moyenne et vingt carreaux.

Les sbires du messie

Androïdes soldats de Bikouane.

Passions : Aucune. Totalement lobotomisés et aux ordres du « Messie ».

Sbires du messie, Androïdes de combat
FOR 18 • CON 14 • TAI 12 • INT 10 • POU 11 • DEX 13 • APP 04
Points de vie : 13
Armure : 1D6-1 points (calotte portée), cuir souple.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Epée large* 50 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Arbalète légère* 60 %, dégâts 1D6+2+1/2 MD, Portée 40 m.
Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 40 %, Esquive 50 %.
Mutations, Tares et Malformations : Régénération (3), Amélioration des caractéristiques (3) (FOR +1D6), Problème épidermique (Peau grisâtre), Vélocité réduite (Obèse).
Points de Mutation : 6.
Equipement : Armure de cuir et grande pèlerine de cuir, Epée large, Arbalète moyenne et vingt carreaux.

Deuxième partie : Exploration des ruines

Une fois que les PJ seront habitués à Parplione, les archéologues les estimeront près à partir en expédition (En fait, dès que le MJ souhaite passer à la phase suivante du scénario).

Les ruines de l'ancienne Parplione

La partie nue

D'une superficie équivalente à celle de la nouvelle Parplione, les ruines de l'ancienne ville sont entourées de la jungle des Hautes Terres, et portent les scarifications du Tragique Millénaire : cratères et fissures, dénivelés impressionnants entre les différentes parties de la vieille ville, quelques zones vitrifiées. Quelques bâtiments aux proportions titanesques se dressent encore, à moitié effondrés.
Pour les gens qui s'y « baladent » la première fois, il est impressionnant de constater combien ces ruines sont vides de vie et silencieuses. La vie semble fuir ce lieu (Un jet de *Monde naturel* permet de le remarquer), probablement à cause de la radioactivité qui y règne encore (**Radioactivité faible**). Les seules formes de vie qui y évoluent encore sont les « Gros Rats », des rongeurs d'un mètre de long, cachés dans les souterrains, et qui ne négligent pas un morceau de chair fraîche quand c'est possible. Ils attaquent généralement en horde.
Cela fait près d'un siècle que la partie découverte de ces ruines est explorée par les esclaves, elle est en grande partie pillée de ses richesses technologiques et culturelles, même s'il reste quelques souterrains à explorer.

La partie recouverte par la jungle des Hautes Terres

Les ruines de l'ancienne ville s'enfoncent profondément dans la jungle des Hautes Terres. Il est donc difficile d'évaluer sa véritable superficie. Les ruines sont identiques à celles de la partie découverte, mais peu d'esclaves ont osé s'y aventurer, de peur de tomber sur des monstres anthropophages. Il existe bien quelques clans dans cette partie des ruines, mais ce sont généralement des nomades qui ne restent pas bien longtemps, à cause des signes du mal ancien.
En ce moment, les fouineurs commencent à s'y aventurer pour ne pas revenir bredouilles et se faire battre, et les fouilles se révèlent fructueuses. Pour se repérer dans la jungle, des jets d'*Orientation* seront nécessaires.

Les objets que l'on peut trouver dans les ruines

Les ruines de Parplione, plus particulièrement les souterrains situés sous la jungle, regorgent d'objets datant de l'âge d'or, la plupart dégradés par l'âge et les affrontements qui s'y sont déroulés. La liste suivante n'est donnée qu'à titre indicatif.

- Projecteur holographique, Mange-bruit (*Livre de base Hawkmoon NE*).
- Une source d'énergie peu abîmé, nécessitant quei
- Laser de découpe, Bras mécanique articulé, Générateur nécessitant des réparations, Carcasse de droïdes, Ecran holographique portatif…
- Un squelette blanchi par les dents des gros rats, un module métallique et des câbles sont insérés dans la boîte crânienne (Un cadavre d'androïde de Bikouane dévoré par une horde de rats).

Les souterrains de Parplione

Dans les sous-sols de Parplione se trouve un vaste réseau de galeries souterraines datant de l'âge d'or, qui s'étend loin jusque dans les ruines de la vieille ville. Les installations scientifiques et les unités de production de l'ancienne Parplione s'étendent encore sous les pieds des fouineurs gardant en leur sein des richesses gardées par les hordes de gros rats qui s'y sont réfugiés.
De nombreux pièges naturels parsèment les souterrains : crevasses, végétation proliférante, écroulements intempestifs, systèmes électriques dangereux fonctionnant encore, etc.

L'exploration des ruines

Avant de parvenir jusqu'à la communauté des survivants, les PJ devront affronter plusieurs fois les ruines et ses dangers. Deux impératifs pour le MJ : laisser les PJ deviner par eux-mêmes qu'ils

doivent explorer les ruines couvertes par la forêt ; et les faire adhérer malgré eux à une sorte de jeu entre équipes pour une chasse au trésor où tous les coups sont permis.

Le premier danger des ruines sont les mutants qui y errent, principalement les « Gros Rats » qui fondent en masse sur les individus isolés.
L'autre danger provient des équipes d'exploration concurrentes, principalement celle de Montfalcan dont les méthodes sont très violentes : en effet, ils ont une cache où ils dissimulent des armes de fortune. Ils attendent donc le retour des autres fouineurs pour leur voler leurs prises. De même, les rencontres avec les autres sont rarement amicales, les esclaves transférant leur frustration et leur colère contre leurs congénères, faute de mieux (il ne faut pas oublier que la plupart d'entre eux sont des criminels).
Les ruines elles-mêmes sont un piège vicieux pour l'imprudent : galeries enterrées qui peuvent s'effondrer sous le poids des gens, éboulements imprévisibles… Et le piège le plus mortel est la radioactivité qui y règne, tuant les explorateurs à petit feu.

Le MJ est invité à faire plaisir à ses aventuriers en leur donnant l'occasion de s'organiser et de devenir une équipe efficace qui saura affronter les dangers des ces ruines… Et s'attirer les faveurs des archéologues, leur sort sera lié à leur réussite dans les ruines. Les personnes avantagées sont celles possédant la compétence « Monde Ancien », sachant mieux se repérer dans les bâtiments millénaires et comprenant un peu mieux l'utilité de certaines pièces archéologiques, et donc leur valeur.

Les habitants des ruines

Les gros rats

Ces mutants pullulent dans les souterrains de Parplione, gros comme des porcelets. Ils ressemblent à de très gros rats se déplaçant toujours en un groupe d'une dizaine d'individus menée par un rat dominant, généralement plus agressif que les autres. Ils attaquent toujours en masse, de préférence dans les souterrains ou de nuit, bien que la faim puisse les pousser à attaquer sous la lumière du soleil qu'ils détestent. Une odeur épouvantable de charogne les accompagne perpétuellement, pouvant être repérée par un *jet en Sentir/Goûter.* L'une des méthodes pour apprendre à se débarrasser de ces monstruosités, c'est de tuer en priorité l'individu dominant. Instinctivement, les autres rats cesseront de poursuivre leur proie pour se battre entre eux et désigner un nouveau dominant, ce qui peut prendre des heures…

Les « Gros Rats », Rongeurs mutants
FOR 10 • CON 10 • TAI 07 • INT 03 • POU 03 • DEX 14 • DEP 09
Points de vie : 09
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : 0.
Armes : *Incisives* 30 %, dégâts 1D4+MD.
Compétences : Chercher 50%, Ecouter 40 %, Esquiver 40 %, Sentir/Goûter 70 %.
Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (4), Mâchoires infernales (2), Adaptation (Immunité aux radiations (3), Allergie (Lumière), Maladie congénitale, Odeur repoussante.
Points de Mutation : 9.

Les herbes coupantes

Une simple mutation a rendu ces hautes herbes (près de 1 mètre de haut) très tranchantes, à cause d'une forte concentration en silice sur le bord des feuilles. Cette particularité peut réserver de mauvaises surprises aux imprudents ou à ceux qui ignorent cette propriété (Dégâts 1D4 si on les frôle, 1D6 si on passe à travers elles franchement, 1D10 si on tombe en plein milieu d'un bosquet).

Les mutants des Hautes Terres

Les PJ ont toutes les chances de tomber sur quelques mutants difformes des Hautes Terres en maraude. Il y a peu de chances qu'ils tombent sur une horde, car les terres aux environs de Parplione sont doublement maudites : des patrouilles d'exterminateurs épisodiques et les radiations ont fait de nombreux morts.
Si vos PJ sont des brutes et s'ils s'ennuient un peu, n'hésitez pas à leur envoyer des monstruosités de votre composition.

La communauté de survivants

Les souterrains de Parplione renferment un secret de taille : une communauté millénaire de survivants se cache dans les tréfonds des souterrains, dans l'obscurité de quelques cavernes qui constituaient il y a longtemps le centre de commande de l'usine de Parplione. Ces survivants sont les descendants mutés de ceux qui ont échappé à la folie de Bikouane, il y a plusieurs siècles. Ces gens s'étaient réfugiés dans le centre de commande de la cité-usine de Parplione, qui disposait de toutes les installations pour vivre en autarcie (cultures hydroponiques, et surtout des parois quasiment indestructibles). C'est alors qu'un missile nucléaire explosa à la surface, envoyé en représailles par une quelconque nation belligérante. Ce fut à la fois le salut et la condamnation des rescapés : en balayant les androïdes de Bikouane, l'explosion avait fondu et recouvert d'éboulements les différentes issues, coupant les communications avec le monde extérieur et les privant des sources d'énergie de la cité. Bloqués, condamnés, ces individus, de brillants techniciens et scientifiques, ne s'avouèrent pas vaincus, ils trouvèrent une source d'énergie en exploitant un matériel inhabituel, provenant d'un autre plan d'existence. Rapporté d'une expédition transdimensionnelle, cette chose ressemble à s'y méprendre à un diamant, mais est constitué d'énergie pure, et est doté d'une mémoire propre. Il devait servir de mémoire autoalimentée, virtuellement éternelle, pour *Big One*, mais les expérimentations n'ont jamais pu aboutir. Ils s'en servirent comme d'un générateur durant des siècles, profitant du peu d'énergie ainsi obtenue pour faire fonctionner les fermes hydroponiques, l'aération, le chauffage, et les systèmes d'approvisionnement d'eau. Cependant, le *Cœur de Diamant* faisait courir un risque à toute la communauté : celui d'attirer la convoitise de *Big One* par ses puissants rayonnements. Ils l'enfermèrent donc dans une coque protectrice atténuant ses effluves énergiques, ainsi que sa luminosité, malheureusement.

Jamais ils ne trouvèrent le moyen de s'échapper de leur prison, peut-être ne le voulurent-ils jamais, de peur d'affronter la folie de Bikouane et les retombées nucléaires. Comme pour les derniers survivants d'un monde condamné, l'existence continua.

Puis des siècles passèrent, à cause des radiations, leur génome s'est altéré, à présent, ils n'ont plus qu'une vague ressemblance avec l'espèce humaine. Leur peau est noire et craquelée, leurs yeux se sont agrandis pour capter la faible luminosité du *Cœur de Diamant* , seule source de lumière de leur monde. De même leur corps est devenu plus courbé, s'étant adapté à la forme des souterrains accidentés par le cataclysme. Leur langage n'a que peu évolué, ils parlent donc le vieux français. Leur société a régressé, devenant de type patriarcal, le savoir s'est transmis de façon orale, et les bribes des événements de l'âge d'or se sont lentement déformées pour devenir un assemblage de superstitions dénué de sens pour quiconque ferait irruption dans leur monde. Leurs lois principales sont :

- *« Le monde extérieur est mort, impropre à notre survie. A la surface, il n'existe plus que les émissaires du grand mal qui cherchent à nous détruire ».*
- *« Le Cœur de Diamant doit être protégé et vénéré, c'est notre père à tous ».*
- *« Tu obéiras au Patriarche, qui est le réceptacle du savoir de nos ancêtres, sa sagesse éclaire nos pas ».*

Les survivants mènent une guerre acharnée contre les Gros Rats, qui sont selon eux les envoyés du grand mal. L'une des activités les plus vitales des survivants consiste à surveiller les tunnels et à colmater les passages possibles, à repérer les endroits où pourraient attaquer ces monstres, et cela fait une éternité qu'ils essaient, sans jamais abandonner…

Leur communauté s'amenuise peu à peu, à force de mariages consanguins, il ne reste plus que 250 survivants. Le plus grand danger qui pèse sur la communauté est la discorde : le patriarche, Jean, s'oppose à un jeune survivant avide de pouvoir et conscient de la fin prochaine de son micromonde, Olivier.

L'arrivée des PJ dans les souterrains va provoquer de grands bouleversements : les survivants obéissant aux ordres du Patriarche qui voit en eux des agents du grand mal, tenteront de les capturer et de les mettre hors d'état de nuire, dans le but de les interroger.

Pour Olivier, ces hommes, bien que différents d'eux, sont la preuve que l'extérieur est viable. C'est naturellement un allié potentiel pour les PJ, il tentera de communiquer avec eux et d'obtenir plus d'informations sur le monde extérieur.

Le patriarche, de son côté, après avoir interrogé les PJ, décidera quoiqu'ils disent de ne pas prendre de risques et de faire perdurer sa communauté, un sacrifice sera organisé, le sang des PJ servira à alimenter le *Cœur de Diamant* …

La suite de l'aventure dépendra en partie des actions des PJ : vont-ils provoquer le fin des derniers survivants, vont-ils aider la faction d'Olivier, ne feront-ils aucune distinction pour provoquer la fin de

tous ? La conclusion idéale de cet épisode serait l'intervention des Gros Rats dans les souterrains suite à une action d'éclat des PJ ou d'Olivier, la seule protection contre les hordes de rongeurs serait le *Cœur de Diamant* libéré de sa coque et sa forte lumière qui maintiendrait les Gros Rats à distance…

Survivant typique
FOR 10 • CON 12 • TAI 07 • INT 14 • POU 14 • DEX 13 • APP 03
Points de vie : 10
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : aucun.
Armes : *Epée courte* 45 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Pistolet antique* 40 %, dégâts 2D6+4, Portée 30 m.
Compétences : Chercher 10 %, Déplacement silencieux 75%, Ecouter 80 %, Ancien Français 70%, Sentir/Goûter 50%.

Troisième partie : Parplione dans les flammes

La dernière partie de ce scénario est beaucoup plus libre que les deux parties précédentes, et dépendra fortement des actions des PJ. En toute logique, les PJ devraient avoir en leur possession le *Cœur de Diamant*. La partie suivante n'est qu'un guide non exhaustif des différentes pistes que peuvent suivre les PJ (Ils ont toujours le chic pour sortir des sentiers battus…)

Parmi les possibilités de nos vaillants aventuriers

Se cacher

Se cacher n'est qu'une solution temporaire. Les émissions d'énergie du *Cœur de Diamant* libéré de sa capsule de protection seront finalement captées par Bikouane qui dépêchera ses androïdes pour récupérer cette unique chance de survie (à long terme) pour lui !

Rapporter docilement et discrètement le Cœur de Diamant à ses maîtres

Tout dépendra de la délégation à laquelle ils appartiennent : les Moscovites et le comte de Paldoue sauront se montrer reconnaissants, proposant la liberté aux découvreurs et une petite fortune en souverains. Le baron de Monfalcan et les Spanyards se montreront moins généreux, ils offriront simplement la liberté aux PJ, si ceux-ci ne se sont pas montrés trop récalcitrants, auxquels ils les vendront à une autre délégation (sauf les spanyards qui les feront disparaître discrètement). Montfalcan paradera et fanfaronnera face aux autres chercheurs, tandis que le spanyard tiendra à garder le secret et à partir le plus vite possible (sa maladie empire). Les granbretons les feront exécuter après une longue et éprouvante séance de torture qui a pour but d'obtenir toutes informations possibles sur l'artefact.

Idem ci-dessus, mais en le clamant haut et fort !

Les différentes délégations seront obligées de gracier les aventuriers pour faire bonne figure, ainsi que de les récompenser. L'intendant demandera à ce que l'objet tant recherché lui soit présenté, ce qui sera accueilli différemment par les différentes délégations. La journée de la présentation du Cœur de Diamant correspondra, oh coïncidence, à celle de l'attaque de Bikouane. D'ici là, les PJ seront considéré comme des héros dans la cité, et libres comme l'air.

Vendre l'artefact en échange de sa liberté

Les PJ voudront peut-être doubler leur délégation en pénétrant dans Parplione par les souterrains et la vendre à une délégation plus généreuse. Cela devra bien entendu se dérouler dans la plus grande discrétion, car considéré comme totalement illégal selon les lois de Parplione. Toutes les délégations sauront se montrer généreuses pour acquérir le précieux objet, promettant libération et fortune. Les plus généreux seront les granbretons, suivis des moscovites. Cependant, les granbretons ont bien entendu l'intention de sa débarrasser d'eux, tandis que les moscovites respecteront leurs engagements. Les spanyards, les granbretons et les gens de Montfalcan tenteront de s'emparer violemment du *Cœur* si les PJ ne sont pas assez discrets ou assez bien organisés. Les granbretons n'hésiteront pas à torturer tout émissaire imprudent pour lui faire avouer la cachette de ses amis.

Vendre le Cœur de Diamant à l'intendant peut être une option intéressante pour les aventuriers car il saur leur accorder liberté, fortune et protection s'ils sont capables de tenir leur langue.

La réaction de Lord Amiltan

Dans tous les cas de figure, Lord Amiltan tentera de récupérer l'artefact par tous les moyens, d'abord en envoyant des esclaves à qui il a promis liberté et richesse, en menaçant les PJ directement, quitte à tenir un en otage. Il pourra même aller jusqu'à envoyer discrètement ses Loups…

Contacter le Messie des Ruines

La pire des solutions, qui va accélérer la fin de Parplione. Dès que les PJ entreront en contact avec le messie avec le *Cœur de Diamant* celui-ci cherchera à s'en emparer par tous les moyens, quitte à en mourir, non sans avoir transmis par ondes radio l'information à Bikouane. Il ne restera alors plus qu'une journée avant l'attaque des androïdes…

L'étude de l'artefact

A condition de posséder un équipement scientifique adéquat, disponible uniquement auprès des granbretons et des moscovites, les PJ pourront étudier le *Cœur de Diamant* et découvrir qu'il s'agit bien plus qu'un simple diamant. Un jet de *Maîtrise Technologique* permet de découvrir qu'il est constitué d'un matériau inconnu, constitué principalement d'énergie pure organisée. Un jet en *Monde Ancien* permet de découvrir que ce type de matériau pouvait avoir une mémoire enfouie en elle, selon de vieilles légendes.
En poursuivant les recherches, les PJ pourront découvrir et visualiser un fragment d'enregistrement de la folie de Bikouane :

> « *Je répète depuis 6h30, la base scientifique et le super-ordinateur Big One viennent de faire feu avec les missiles balistiques nucléaires sur diverses bases réparties à différents points du globe… Madrid, Berlin, Londres… Risposte immédiate………. Dysfonctionnement grave du sup…..ateur…….. firment qu'ils n'y a aucun survivants………………………………………….. Plus aucun contrôle………………………………………Communication …………………………….. Gouvernements ………………………………Les militaires ont bien tenté de reprendre le contrôle, mais le QG de l'armée affirme avoir perdu contact avec eux……………………./………….. armée cybernétique……..…………………………. Holocauste rendu inévitable par………………………* ».

Cet enregistrement va permettre d'en savoir un peu plus sur les motivations de leur futur assaillant, et de mieux connaître l'intérêt de Bikouane pour le *Cœur de Diamant* .

Laisser le Cœur de Diamant aux survivants

Partant peut-être d'un sentiment altruiste, rendre le bien des survivants aux survivants les condamnera à une mort certaine, répérés par des exterminateurs de Bikouane face auxquels ils n'ont pas la moindre chance. Cependant, Parplione et ses vices perdureront quelques siècles encore, tout comme le mythe du *Cœur de Diamant* . Quant à Bikouane, il sera désormais alimenté par une source d'énergie quasiment inépuisable… La fin prochaine de l'humanité ?

L'attaque de Bikouane

Il faudra 4 jours à Bikouane pour capter les émissions d'énergie du Diamant. Il mettra tout en œuvre pour récupérer cet objet, tout, il enverra une grande partie de ses forces pour obtenir cet objet qui lui assurera l'éternité…

Les disques de feu

L'attaque débutera à l'aube par l'attaque de 4 disques de feu, visant en priorité les tours contenant les canons-feu et les bâtiments principaux de la cité : le palais et les entrepôts. A moins d'un exploit des aventuriers (ou même des granbretons avec leurs lances-feu), on peut supposer que les disques de feu de Bikouane ne seront pas inquiétés par les armes de Parplione et ils sèmeront la mort et la confusion après détruits les canons-feu. Puis ils s'éloigneront. Un jet en Chercher permet de voir qu'ils volent haut dans le ciel, du côté de la grande route menant à Valence. Ils intercepteront en effet les fuyards qui voudront éviter le bataille.
La menace volante éloignée, les sentinelles hurleront au branle-bas de combat : une armée émerge des ruines et s'avance vers les remparts.

Attaque des Androïdes et des Exterminateurs

L'attaque de Bikouane doit être vécue comme un moment d'action intense et désespéré, propice à l'héroïsme ! Laissez vos PJ s'amuser ! Car la bataille tournera fatalement en leur défaveur : l'ennemi est trop nombreux, dénué de peur, et doté d'un équipement technologique qui fait des ravages. A moins qu'ils se comportent de façon stupide, les PJ devraient échapper aux rayons laser des exterminateurs et à leurs lance-flammes. L'assaut se déroulera en 3 phases :

Phase 1 : L'attaque des androïdes

Une première vague d'environ 400 androïdes sacrifiables sera envoyée avec un bélier pour tenter de défoncer la porte arrière de la cité, tandis qu'ils seront couverts par des arbalétriers. Les défenseurs devraient tenir bon si les PJ les aident et se démènent vraiment. Sinon, la porte tombera et la cité tombera plus vite que prévu, la deuxième vague attaquant immédiatement…

Phase 2 : Deuxième vague : l'apparition des exterminateurs

Un messager vient aux pieds des murailles, brandissant un drapeau blanc. Il désire parler à un émissaire et veut négocier la paix contre le Cœur de Diamant…Inutile de dire que son propriétaire refusera de le céder…

Une seconde vague de 600 androïdes prend alors le relais, descendant des ruines vers la cité avec des échelles rudimentaires. Un jet en *Chercher* permet d'identifier qu'ils sont accompagnés par des individus couverts de métal agissant en formation de quatre. Il y a en a vu de nez une cinquantaine. Le combat sera alors beaucoup plus dur, les Exterminateurs faisant de grands dégâts avec leurs lasers, et provoquant un mouvement de panique parmi les défenseurs. Les PJ devront tenir le plus longtemps possible, c'est bien tout ce qu'ils peuvent faire, les Exterminateurs étant protégés par les androïdes et étant incroyablement résistants.

Phase 3 : L'attaque par les souterrains

Une fois la défense de la cité affaiblie, une dizaine de groupe d'exterminateurs jailliront des souterrains de Parlione, à divers endroits de la ville, et tueront tous ceux qu'ils croisent. Leur objectif est simple : se diriger vers le *Cœur de Diamant* pour le récupérer, à tout prix. La bataille se déroulera dans les rues de la ville, c'est la fin de Parplione, et peut-être de ses habitants !

La solution finale

Mais comment survivre me direz-vous ? Trois solutions se présentent pour sauver les PJ :

Solution 1 : Fuir dans les souterrains en abandonnant tout.
Solution 2 : Donner le *Cœur de Diamant* à Bikouane.
Solution 3 : Détruire le *Cœur de Diamant*.

S'ils donnent le *Cœur de Diamant* à Bikouane, les Exterminateurs et les androïdes cesseront le combat, leur nouvelle priorité devenant de défendre l'artefact qu'ils doivent rapporter au Dôme. Malheureusement, ce répit obtenu causera bien des maux dans l'avenir, Bikouane ayant ainsi une puissance qu'il emploiera contre l'humanité qu'il hait tant… A moins que le Bâton Runique n'y mette bon ordre. Mais ceci sera sûrement une prochaine aventure.

S'ils détruisent le *Cœur de Diamant*, les Exterminateurs et les Androïdes n'auront plus de raison d'être à Parplione. N'ayant plus aucune raison de perdre des troupes, ils rentreront en bonne ordre, n'attaquant que ceux qui les menacent directement.
Cependant, détruire le *Cœur de Diamant* n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. L'artefact est en effet quasiment indestructible, constitué d'énergie pure provenant d'un autre plan. Un jet réussi en *Maîtrise Technologique* et des connaissances en Electricité sont nécessaires pour deviner qu'une manière de détruire l'artefact serait de la surcharger en énergie jusqu'au point de rupture. Pour cela, la coopération des moscovites ou des granbretons est nécessaire pour avoir le matériel requis, et les connaissances si les PJ ne comptent pas de sorcier parmi eux ! Travailler main dans la main avec des granbretons pour survivre peut être une manière très intéressante de conclure ce scénario…

Conclusion

Ce scénario peut se dérouler de très diverses manières et laisse une grande liberté aux joueurs (s'ils ne s'acharnent pas à essayer de fuir tout au long du scénar…), une grande part d'improvisation au MJ. La fin idéale consiste en la destruction du *Cœur de Diamant* et la fin de Parplione, la cité des esclaves… Mais qui sait ce qui peut se passer ? Bon amusement !

Allégeance

Les gains de points d'allégeance suivants sont donnés à titre indicatif et détaillent les différents comportements que les PJ peuvent adopter.

Les PJ ont fui Parplione en laissant le Cœur de Diamant à Bikouane : **- 2**

Les PJ ont donné le Cœur de Diamant à Bikouane pour sauver la cité : **- 1**

Les PJ ont détruit le Cœur de Diamant : **+ 2**

Les PJ ont sauvé une partie de la communauté des survivants : **+ 1**